ИГРОВЫЕ ТАБЛИЦЫ ЗИПФАЙЛ

ПРОВЕРКИ (СТР. 5)

Обычная проверка: Навык + Связанная характеристика против порога успеха.
Встречная проверка: Навык атакующего + Связанная характеристика против Навыка защищающегося + Связанной характеристики.
Без изучения: Связанная характеристика — 1 против порога успеха.
Гарантирование успеха: 1 успех за каждые 4 кубика (с округлением в меньшую сторону).
Переброс: если обстоятельства проверки не изменились, набор кубиков можно перебросить со штрафом в 2 кубика.
Использование преимущества:

- Бонус преимущества можно применить только один раз за действие.
- Максимальное количество очков преимущества — 7.
- Очки преимущества, накопленные сверх вашего уровня характеристики, исчезнут после завершения разыгрываемой ситуации.

Получаемый бонус преимущества зависит от количества очков, которые вы тратите за один раз.

РАУНДЫ БОЯ И ХОДЫ ИГРОКОВ (СТР. 8)

- **Инициатива:** персонажи бросают кубики инициативы и добавляют суммарное значение к уровню инициативы.
- Раунд боя — один ход каждого участника боя; примерная длительность в мире игры — 3 секунды.
- В свой ход каждый участник боя может выполнить 1 простое и 1 сложное действие.
- За каждый кубик инициативы игрок получает 1 дополнительное простое действие.
- Вместо сложного действия можно выполнить простое. Вместо 4 простых действий можно выполнить 1 сложное.

ПРИМЕРЫ ДЕЙСТВИЙ (СТР. 8)

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ	СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
Встать (И)	Атаковать (И)
Найти укрытие (И)	Выхватить/выкрасть (Л)
Перезарядить смартган (И)	Использовать навык (И)
Переместиться (И)	Использовать простое устройство (И)
Распластаться (И)	Перезарядить оружие (И)
Уронить предмет (Л)	Подготовить оружие (И)
	Поднять/положить предмет (И)
	Рассмотреть поближе (И)
	Рывок (И)
	Уговорить (Л)

ЭТАПЫ БОЯ (СТР. 7)

1. НАБИРАЕМ КУБИКИ

Атакующий персонаж: навык обращения с используемым оружием + Проворство.
Защищающийся персонаж: Реакция + Интуиция.
Гарантирование успеха: 1 успех за каждые 4 кубика (с округлением в меньшую сторону).

2. РАСПРЕДЕЛЯЕМ ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

- Сравните значение атаки оружия со значением защиты цели. Персонаж, значение которого выше на 4 и более, получает дополнительное очко преимущества.
- Погода, людская толпа, особые устройства влияют на преимущество персонажей. Ведущий начисляет очко преимущества тому, кому окружение даёт преимущество. Если же невыгодное положение компенсируется чем-то другим, никто не получает преимущество.
- Затем ведущий проверяет, какое ещё снаряжение есть у персонажей и даёт ли оно преимущество в конкретной ситуации.

3. БРОСАЕМ КУБИКИ И ПОЛЬЗУЕМСЯ ПРЕИМУЩЕСТВОМ

- Примените бонусы преимущества перед броском (по желанию).

БОНУСЫ ПРЕИМУЩЕСТВА (СТР. 6)

1 ОЧКО ПРЕИМУЩЕСТВА

- Перебросить 1 кубик (после броска).
- Добавить 3 к своему показателю инициативы (в любое время).

2 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- +1 к значению на любом из кубиков (после броска).
- Дать 1 очко преимущества союзнику (в любое время).
- Убрать 1 очко преимущества у противника (перед броском).

3 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- Добавить 1 успех (в любое время).
- Вылечить 1 оглушающий урон (в любое время).

4 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- Добавить уровень характеристики Преимущество к набору кубиков; шестёрки подрываются (перед броском).
- Вылечить 1 физический урон (в любое время).
- Перебросить все неуспехи (после броска).

5 ОЧКОВ ПРЕИМУЩЕСТВА

- Считать двойки противника за сбои (перед броском).
- Придумать собственный поворот событий (при участии ведущего).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАТРИЦЫ (СТР. 11)

Значение атаки в Матрице: Проникновение + Ускользание.
Значение защиты в Матрице: Вычислительная мощность + Сетевой экран.

1. НАБИРАЕМ КУБИКИ

Законные проверки: Электроника + Логика.
Незаконные проверки: Взлом + Логика.
Защита: Сетевой экран + Воля.
Гарантирование успеха: 1 успех за каждые 4 кубика (с округлением в меньшую сторону).

2. РАСПРЕДЕЛЯЕМ ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

- Сравните значение атаки в Матрице атакующего персонажа со значением защиты в Матрице цели. Персонаж, чьё значение выше на 4 или более, получает дополнительное очко преимущества.
- Программы и устройства могут дать дополнительное преимущество, но, если у другой стороны есть чем ответить, никто не получает преимущество.
- Дополнительные очки преимущества, которые превышают уровень Преимущества персонажа, сгорают, когда: персонаж покидает сервер; персонаж отключается от Матрицы; происходит конвергенция.

3. БРОСАЕМ КУБИКИ И ПОЛЬЗУЕМСЯ ПРЕИМУЩЕСТВОМ

- Примените бонусы преимущества перед броском (по желанию).
- Бросьте кубики, затем посчитайте успехи и единицы (если единиц больше половины — происходит сбой).
- Примените бонусы преимущества после броска (по желанию).
- Действие атакующего персонажа считается успешно выполненным, если он выбросил больше успехов, чем защищающийся персонаж.

4. ОПРЕДЕЛЯЕМ РЕЗУЛЬТАТ

- Ведущий определяет исход действия в зависимости от результатов проверок.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА БОЯ (СТР. 8)

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместиться: персонаж перемещается на 10 метров.
Рывок: персонаж перемещается на 15 метров, а также выполняет проверку Атлетика + Проворство и за каждый успех добавляет 1 метр.

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную: 0–3 метра

ЗИПФАЙЛ

ДВАРФ, ДЕКЕР

«ЗАЧЕМ СТОЯТЬ
ЗА СИСТЕМУ, ЧТО ПЛАТИТ
ЗА СВОЁ РАЗРУШЕНИЕ?»

«ЭТА ПРОГА
ПРОСТО ОГОНЬ!»

(ДУЕТ В ВУВУЗЕЛУ)

НАЧАЛО – ЗДЕСЬ

Прочитайте первые две страницы и можете отправляться в приключение! Остальное — дополнительная информация для более глубокого понимания персонажа и его стиля игры, а также таблицы, упрощающие игровой процесс.

1. ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Да-да, это вы! Ваш характер и лоск, ваши слабости и бзики. И, конечно, параметры, определяющие успех ваших действий. Пытаетесь вы убедить менеджера «одолжить» вам несколько нюйен, или пройти незамеченным по следу, или попасть во врага под перекрёстным огнём — всё это решают броски кубиков.

Если на листе персонажа есть что-то, о чём не говорилось в правилах, обсудите это с ведущим. Используйте эти особенности, чтобы стать легендой!

2. ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Коротко о вашем персонаже. Имя бегущего — это и визитная карточка, и персональный девиз: в общем, то, как вас запомнят в истории. Метатип также чрезвычайно важен для вашей идентичности. Обычный человек, дварф, эльф, тролль, орк — каждый из них обладает уникальными особенностями, свойственными только его виду.

3. ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики составляют костяк персонажа. Ваше тело сводит с ума даже ангелов? Ваш разум щёлкает задачи из теории алгоритмов? У вас хватит воли, чтобы завершить любое дело и удержаться от всякого соблазна? Характеристики делают вашего персонажа тем, кто он есть.

4. ИНИЦИАТИВА

В начале боя вы бросаете кубики инициативы (1D6), добавляете сумму значений к вашему уровню инициативы (10) и получаете показатель инициативы. Не забудьте сообщить его ведущему!

ДЕЙСТВИЯ

Бой делится на раунды, раунд — на игровые ходы. В ваш ход вы по умолчанию можете совершить **1 простое и 1 сложное действие**, плюс 1 дополнительное простое действие за каждый ваш кубик инициативы (1). Таблица **«Примеры действий»** на последней странице досье описывает, какие действия вы можете совершать и к какой категории они относятся. На предпоследней странице вы найдёте таблицу **«Примеры действий Зипфайл»**, в которой прописано, что лучше всего получается именно у вас. Наборы кубиков для этих действий уже рассчитаны, не благодарите.

5. ПРЕИМУЩЕСТВО И ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

Получение и использование преимущества — важная часть боя в Shadowrun. Ваш уровень характеристики Преимущество — это количество очков, с которыми вы начинаете бой. Отмечайте получение и использование очков преимущества в соответствующих ячейках. На последней странице прописаны **бонусы преимущества**: поверьте, они способны сильно повлиять на любую драку!

6. ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Это сочетание характеристики Тело, брони и прочих факторов, включая аугментации и магию. Ваше значение защиты (ЗЩТ) сопоставляется со значением атаки (АТК) противника, у кого больше — получает преимущество.

SHADOWRUN®

1

2 ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

ИМЯ / ПСЕВДОНИМ Зипфайл

Метатип Дварф — **Этнос** Банту

Возраст 23 — **Пол** Женский — **Рост** 1,1 м — **Вес** 36 кг

Репутация — **Розыск**

Карма — **Общая карма** — **Разное**

3 ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тело	5	Сущность	3,7
Проворство	3	Магия / Резонанс	
Реакция	4	Инициатива	10 + 1D6
Сила	4	в Матрице	
Воля	6	в астрале	
Логика	6	Самообладание	9
Интуиция	6	Проницательность	12
Харизма	3	Память	12
Преимущество	4	Поднятие тяжестей	9
Очки преимущества	⬡⬡⬡⬡⬡⬡⬡	Перемещение	10/15/+1
Безоружный	8	Значение защиты	8

4

5

6

7 НАВЫКИ

Навык	УР	ХАР	НК	Тип
Взлом	6	Л	12	А
Внимание	3	И	9	А
Инженерное дело	2	Л	8	А
Безопасность в Матрице				Э

Навык	УР	ХАР	НК	Тип
Стрельба	2	П	5	А
Электроника	5	Л	11	А
Модели кибердек				Э
Немецкий киноэкспрессионизм				Э

8 АУГМЕНТАЦИИ

Аугментация	Рейтинг	Параметры	Сущность
Киберразъём МПИ	4	7/6, +2 к инициативе в Матрице	2,3

9 ПАРАМЕТРЫ В МАТРИЦЕ

Программы

Дешифровка, разгон мощности, эксплойт

10 УДОСТОВЕРЕНИЯ / УРОВЕНЬ ЖИЗНИ / СРЕДСТВА

Основной уровень жизни

Нюйены 3 500 ¥ — **Лицензии**

Поддельные удостоверения / Уровень жизни альтер эго / Средства / Лицензии

ПЕРСОНАЖ Зипфайл

ИГРОК

ПРИМЕЧАНИЯ

БОЕВОЙ ПОТЕНЦИАЛ

11

Основная броня Бронежилет ЗЩТ +3

Основное дистанционное оружие «Ругер Супер Вархок» (тяжёлый пистолет)

СУ 4ф **РС** КО **Вплотную** 8 **Близкая** 11 **Средняя** 8 **Дальняя** – **Экстремальная** –

Приспособления: боезапас 6 (6).

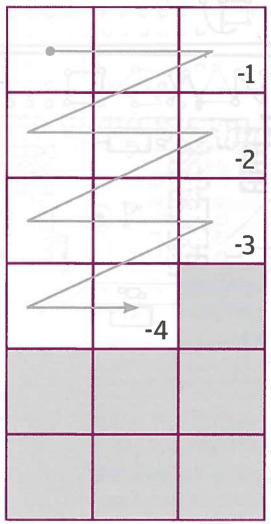
Основное оружие ближнего боя Кулаки

СУ 2о **Вплотную** 8

СЧЁТЧИКИ СОСТОЯНИЯ

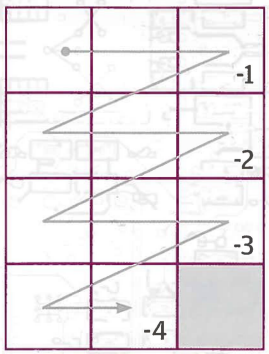
12

Счётчик здоровья



Персонажи выдерживают 8 + (Тело/2, с округлением в большую сторону) физического урона. Закрасьте лишние ячейки.

Счётчик оглушения



Персонажи выдерживают 8 + (Воля/2, с округлением в большую сторону) урона от оглушения. Закрасьте лишние ячейки.

За каждые 3 урона в любом счётчике бросайте на 1 кубик меньше при проверках. Штрафы из обоих счётчиков складываются.

КАЧЕСТВА

13

Качество	Примечания	Тип
Смелость		
Технарь		

ЗНАКОМСТВА

14

Имя

Арклайт, боевой маг, куратор группы бегущих-неоанархистов «Чёрная звезда».

Джулз Магуайр, орк, контрабандист «Орков Каскада».

Кейси Коннорс, из «Катодной лампы».

СНАРЯЖЕНИЕ

15

Предмет	Параметры

ПРОВЕРКИ

Когда вы совершаете действия, итог которых нельзя предугадать, выполняется проверка. Вы берёте набор кубиков, бросаете их и смотрите на получившийся результат — насколько успешны ваши действия. Два основных типа проверок: **обычные** и **встречные**.

ОБЫЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Вы бросаете ваш набор кубиков, считаете успехи и сравниваете это значение с порогом успеха, который определяет ведущий. Пример обычной проверки:

ВНИМАНИЕ + ИНТУИЦИЯ (3)

НАВЫК — СВЯЗАННАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА — ПОРОГ УСПЕХА

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Две стороны (как правило, персонаж игрока и персонаж или объект ведущего) бросают кубики и сравнивают число успехов. У кого больше, тот побеждает.

Пример встречной проверки:

СКРЫТНОСТЬ + ПРОВОРСТВО против **ВНИМАНИЕ + ИНТУИЦИЯ**

НАВЫК И ХАРАКТЕРИСТИКА ДЕЙСТВУЮЩЕГО — НАВЫК И ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОТИВОДЕЙСТВУЮЩЕГО

9. ПАРАМЕТРЫ В МАТРИЦЕ

Вы не просто используете Матрицу. Вы дышите ей. Живёте в ней. Используя особые программы, вы подчиняете её своей воле.

10. НЕ В ДЕНЬГАХ СЧАСТЬЕ...

Что вы будете делать в ночном клубе: угостите всех и оставите тысячу нюйен бармену — или переберёте бесхозные кредстики, пытаясь понять, где ещё осталось немного электронных денег? Впрочем, чаще всего бегущие перебиваются между этими состояниями, живя то как короли, то как церковные мыши.

11. БОЕВОЙ ПОТЕНЦИАЛ

Вы можете иметь целый арсенал оружия и брони, но у вас всегда будут любимые предметы. Ухаживайте за ними. Любите их. Дайте им имена.

ЭТАПЫ БОЯ

На последней странице вы обнаружите таблицу **«Этапы боя»**, в которой описано, как набирать кубики и выполнять встречные проверки, как наносить и принимать урон.

12. СЧЁТЧИКИ СОСТОЯНИЯ

Если вы думаете, что у вас получится выжить в Сиэтле, не получив ни одной пули, удара или огненного шара, среди бегущих вам не место. Счётчики состояния помогут вам отследить, какой ущерб получает ваше тело и сознание и его последствия.

13. КАЧЕСТВА

Не замечали, что вы постоянно ломаете всякие предметы? А когда из раны льётся кровь, вы не чувствуете боли? Или, может, вы никогда не болеете? Плохие или хорошие, это ваши врождённые качества, и вы никуда от них не денетесь.

14. ЗНАКОМСТВА

Это те, кого вы знаете. Быть может, кто-то из них согласится спрятать вас на денёк или поделиться информацией.

ДОСЬЕ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Зипфайл выросла в Эмфулени, беспокойном районе крупнейшего метроплекса Азании — Претория-Витватерсранд-Ваал. Каждые выходные юная Зипфайл наблюдала за матчами городских боёв, кайфуя от витавшего в воздухе напряжения и хаоса. Девочка почти забыла, как когда-то она жила в одном из домов на месте арены, пока корпорация «Арес» не выселила её семью и не превратила Эмфулени в международную развлекательную арену.

ВАЖНЫЕ ЗНАКОМСТВА

- **Арклайт,** боевой маг, куратор ячейки бегущих-неоанархистов «Чёрная звезда».
- **Джулз Магуайр,** орк, контрабандист «Орков Каскада».
- **Кейси Коннорс,** из «Катодной лампы».

Родители Зипфайл погибли, когда она была подростком; «Де Бирс Омнитех» буквально угробили их, заставляя работать в шахте. Не находя себе места от шока и горя после смерти родителей, Зипфайл и её младший брат присоединились к одной из неоанархистских ячеек в ПВВ. Те разглядели в девушке потенциал и отправили в учебный лагерь, где она получила кибердеку и научилась подрывать систему изнутри. Но вскоре конфликт между группировками неоанархистов вынудил её покинуть Азанию. Декер, с которым Зипфайл общалась с детства, познакомил её с мисс Миф. Теперь деньги, полученные за выполнение работы, идут на поддержку неоанархистов и брата в Азании.

МАНЕРЫ И ПРИНЦИПЫ

Зипфайл никогда не жаловала скрытность: она любит напрямую саботировать виртуальную инфраструктуру корпораций в Матрице. Для неё подрыв любой локальной системы — плевок в лицо глобальной; именно поэтому она «расписывает» серверы корпораций неоанархистскими лозунгами. Ей недостаточно просто насолить мегакорпорациям: они должны знать, кто это сделал. Впрочем, Зипфайл не чужда осторожность. Она понимает, что работает в команде, и потому сдерживает себя, если её бунтарские порывы могут поставить задание под угрозу.

ЛЮБИМЫЕ МЕСТА

Увлечение Зипфайл городскими боями не прошло бесследно: ей чрезвычайно хотелось уметь стрелять и драться, а не только шарить в Матрице. После долгих уговоров Руд согласился поднатаскать её, и теперь она постоянно берёт на задания свой «Ругер Супер Вархок». Но стрелять по живым ей ещё не доводилось — только в играх.

ПОДСКАЗКИ ПО ОТЫГРЫШУ

Зипфайл невысока, но её невозможно не заметить. Она постоянно болтает, шутит и смеётся, как никто другой даже под кайфом. Она знает не только своё дело, но и множество случайных фактов, за что получила прозвище как «множество информации в сжатом формате».

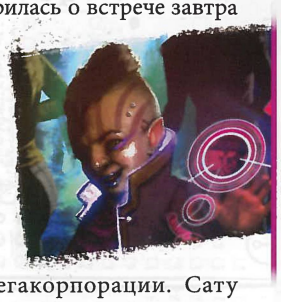
Также Зипфайл — самая принципиальная участница команды. При любом удобном случае она рассказывает о благах неоанархизма и заводится, когда с ней начинают спорить. Впрочем, спорит она и с неоанархистами, поскольку не брезгует получать деньги от системы, чтобы использовать их против неё же. Приверженность Зипфайл своим идеалам имеет любопытный побочный эффект: дварф чрезвычайно заботлива. Она беспокоится о соратниках, единомышленниках, брате и вообще думает о простых людях. Зипфайл пережила худшие проявления коварства и жадности корпораций и правительств, и она убеждена, что использует наилучший способ борьбы.

Наконец, Зипфайл гордится своим происхождением, хоть и не любит концепцию национальности (системный инструмент угнетения, как-никак). Когда её спрашивают, откуда её акцент, она непременно похвастается, что она принадлежит к народности коса. Также она носит мерч

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

ВСТРЕЧА С МИСТЕРОМ ДЖОНСОНОМ

Как и многие другие задания, это начинается со звонка мисс Миф — вашего посредника. «Похоже, вы пробились в высший эшелон, — говорит она. — Вам предлагает работу мистер Джонсон — вообще-то он мистер Сату — из „большой десятки" мегакорпораций». Миф договорилась о встрече завтра вечером в «Носороге» — одном из лучших ресторанов с орочьей кухней в Центре. «Только без глупостей, хорошо? В Центре полно Рыцарей, так что не смейте меня компрометировать», — напоминает она всем.



Когда команда прибывает на место, они видят, что мистер Сату — японец средних лет, на вид канонический представитель мегакорпорации. Сату предлагает бегущим сесть и заказать напитки. Когда их приносят, он посвящает команду в курс дела. Конкуренты мегакорпорации «Арес Макротехнолоджи» хотят выбить её с оружейного рынка. Сату узнал, что «Арес» хранит в Сиэтле данные о замороженных исследовательских проектах. Он хочет, чтобы бегущие украли эти данные с сервера, прикреплённого к «Арес Плаза» в Эверетте. Сату предлагает 10 000 нюйен каждому, половину вперёд — по обычаю бегущих.

Зипфайл поддаётся искушению взломать коммуникатор Сату: кто знает, может, там есть данные, которыми она может поделиться с чаммерами-неоанархистами! Миф предупредила, что взлом коммуникатора такой крупной фигуры может поставить под угрозу всю миссию… но только если Сату заметит. Зипфайл выходит в дополненную реальность и «щупает» коммуникатор, но безуспешно — скорее всего, это не коммуникатор, а кибердека. Дварф может пойти дальше, но не хочет подставлять команду: если Сату заметит попытку взлома, они останутся без работы.

ПЛАНИРОВАНИЕ И ПОДГОТОВКА

После обсуждения команда приходит к решению, что самый оптимальный способ — выдать Ю за специалиста «Ареса» по Матрице. Он проникнет в серверный зал и подключит свой коммуникатор напрямую к нужному серверу, чтобы декеру не пришлось пробиваться через семь прокси-серверов. Эму вместе с Зипфайл будут ждать Ю в машине, а Фростбёрн и Руд будут караулить на крыше здания, стоящего напротив. Если что-то пойдёт не

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Зипфайл: декер, дварф
Руд: уличный самурай, тролль
Эму: риггер, человек
Ю: диверсант/харизматик, эльф
Мисс Миф: посредник, тролль
Фростбёрн: боевая волшебница, орк

Чтобы оценить, с чем придётся иметь дело, Зипфайл проходит проверку Внимания в Матрице против коммуникатора Сату. Она бросает кубики Электроника (6) + Интуиция (5) и получает 1, 4, 2, 2, 1, 5, 6, 2, 1, 1, 3: жалкие два успеха. Но ещё у Зипфайл есть 4 очка преимущества, и она тратит 2 из них, чтобы превратить 4 в 5, и теперь у неё 3 успеха. Она не может потратить ещё два очка, поскольку преимущество можно использовать только один раз за проверку.

Ведущий бросает кубики за Сату: Ускользание + Воля — и говорит Зипфайл, что в результате проверки получилось 0 чистых успехов. Поскольку среди качеств Зипфайл есть знания о безопасности в Матрице и она сама декер, она догадывается (об этом говорит ведущий), что Сату — сам декер. Ведущий предлагает Зипфайл снова пройти ту же проверку, но дварф отказывается: она не хочет слишком уж отчаянно рисковать.

Контакты и знания чаще всего оказываются полезными на этапе планирования и подготовки: персонаж может знать или догадаться о чём-то важном либо попросить об услуге своего знакомого или друга.

Планирование и обсуждение задания, как правило, не требует проверок, персонажи могут воспользоваться своими знаниями, чтобы найти полезную информацию. Если при планировании возникают конфликты, игрокам стоит договориться, а не бросать кубики, чтобы убеждать друг друга (если только на подобное не согласны все).

Сперва Зипфайл выполняет проверку Внимания в Матрице, чтобы оценить рейтинг защиты «Ареса». Она выбрасывает 1, 6, 4, 5, 4, 5, 6, 1, 1, 6, 6: шесть успехов. Ведущий бросает свои кубики и сообщает результат: у Зипфайл 2 чистых успеха. Следовательно, она узнает параметры системы: рейтинг — 5, Вычислительная мощность — 6, Сетевой экран — 5, Проникновение — 4, Ускользание — 3.

Наконец, время Взломать устройство. У кибердеки Зипфайл Ускользание — 7 и Проникновение — 6, итоговое значение атаки — 13. Параметры системы: Вычислительная мощность — 6 и Сетевой экран — 5, итоговое значение защиты — 11. Очко преимущества не достаётся никому! Зипфайл бросает кубики Взлом (6) + Логика (6) и получает 2, 5, 4, 1, 6, 5, 6, 3, 1, 5, 3, 3: пять успехов. После броска ведущего Зипфайл получает 3 чистых успеха и базовый доступ к системе. Она может в ней ковыряться, но это далеко не контроль. Тем временем показатель надзора поднимается до 2: столько успехов выбросил ведущий за защиту системы.

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

БЛИЖЕ К ДЕЛУ

Подготовка завершена, команда готова выдвигаться на задание. Настало время бегущих в тени! Зипфайл в последний раз проверяет, все ли программы загружены, и запрыгивает в машину к Эму — она не хочет оставаться в квартире, чтобы не выдать своё местоположение Бюро охраны сети, если они сядут ей на хвост. Будучи на позиции, Зипфайл сразу подключается к серверу сотрудников, без труда повторив успех с прошлого взлома. Она проникает на сервер безопасности и теперь сможет провести Ю через здание и открыть все двери, с которыми не справится его ключ доступа.

Когда Ю достигает нужного сервера и подключает коммуникатор, Зипфайл дожидается, пока от него отвернётся камера, затем выходит из системы безопасности и перезагружает кибердеку, чтобы не навлечь на себя БОСа. Она снова заходит в Матрицу, проникает на сервер для сотрудников и начинает искать необходимые данные: сопоставляет каждый зашифрованный файл с хеш-кодом, который дал Джонсон. Это занимает немало времени: файлов много, а ещё надо не попадаться на «глаза» патрульным программам.

В конце концов Зипфайл находит нужный файл, и её программа дешифровка проходит сквозь защиту, как нож сквозь соевое масло. Она моментально скачивает файл на свою кибердеку — и тут раздаётся сигнал тревоги. Зипфайл понимает: за ней «выехали» патрульные программы, а за Ю — сотрудники службы безопасности «Ареса». Зипфайл отправляет ему сообщение, чтобы ждал гостей, и исчезает с сервера, пока не объявился патруль.

Чтобы помочь Ю, Зипфайл тут же снова атакует эксклюзивный сервер сотрудников. Осторожничать больше не нужно, и она пробивает сетевой экран мощным лобовым ударом. Дварф думает, как выгадать время для эльфа, и вспоминает, что лифты, на которых как раз поднимаются охранники к Ю, запрограммированы возвращаться вниз в случае пожара. Победоносно ухмыляясь, Зипфайл включает пожарную тревогу и уходит прямо из-под носа у декеров «Ареса». Вернувшись в реальный мир, она с наслаждением слушает вой сирен, пока его не заглушает рёв двигателя. Эму и Зипфайл спешно уезжают.

Подъехав к зданию, Зипфайл решает снова взломать систему безопасности. Показатели остаются прежними, никто не получает преимущество. Зипфайл бросает 12 кубиков, ведущий — всего 5.

Зипфайл выбрасывает 6, 2, 1, 6, 6, 6, 5, 5, 4, 6, 4, 3: семь успехов. Ведущий получает только 2; система поддаётся. Зипфайл не может управлять системой, но может Перехватить трафик, чтобы видеть то же, что камеры наблюдения, и держать Ю в курсе событий. Чтобы увеличить свои шансы, она применяет программу разгон мощности и получает 2 дополнительных кубика. Результат броска: 4, 2, 6, 2, 2, 1, 5, 4, 2, 3, 4, 4, 5, 6 — итого 4 успеха. Этого достаточно, чтобы получить доступ к камерам. Поскольку доступ незаконный, её ПН растёт на 1 каждый ход, а за этот ход вырастает ещё на 3: бросая кубики Вычислительная мощность + Сетевой экран за систему, ведущий получил 3 успеха.

Когда Ю подключает свой коммуникатор к серверу, Зипфайл выходит из Матрицы и тут же входит снова, чтобы сбросить показатель надзора, выросший до 6. Затем она повторяет действия Внимание в Матрице и Взломать устройство, чтобы попасть в систему. В системе она использует Внимание в Матрице (Электроника + Интуиция), чтобы найти нужный Сату файл; время от времени она выполняет проверки с кубиками Ускользание + Воля, чтобы не выдать себя. Затем Зипфайл решает Взломать файл (Взлом + Логика), чтобы снять с файла защиту. Благодаря программе дешифровка она получает два дополнительных кубика, и результат не заставляет себя ждать: 5, 5, 2, 3, 5, 1, 5, 6, 4, 2, 5, 6, 4, 6 — целых 8 успехов! Шифровка рассыпается в прах, но файл был особенным, поэтому тут же срабатывает сигнал тревоги. Зипфайл качает файл и немедленно покидает сервер.

Но работа ещё не закончена, поэтому декер почти сразу же возвращается. О тревоге беспокоиться больше нет необходимости, поэтому дварф спокойно бросает кубики и получает 4, 1, 2, 3, 1, 6, 6, 1, 4, 1, 5, 1: три успеха. Негусто, но больше двух успехов сервера. Зипфайл в системе, её ПН — 2. Игрок спрашивает ведущего: можно ли использовать знание систем безопасности и навык Инженерное дело, чтобы придумать способ замедлить охранников. Ведущий соглашается, и Зипфайл бросает кубики Инженерное дело + Логика, результат — 4 успеха. ПН становится 3, поскольку прошёл очередной ход пользования незаконным доступом. Ведущий сообщает, что лифты запрограммированы вернуться на нижний этаж в случае пожарной тревоги, и Зипфайл немедленно этим пользуется с помощью Ложной команды. Она бросает кубики и получает 6, 4, 5, 3, 4, 4, 5,

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

ОПЛАТА

Наконец, время получить обещанную награду! Ю звонит по коду коммуникатора, оставленному мистером Сату, и назначает встречу. Радостный момент слегка омрачён напряжённым ожиданием: дело в том, что «мистеры Джонсоны» то и дело кидают бегущих, убивая их вместо оплаты. Но на этот раз всё проходит гладко, и бегущие выходят из ресторана с полными кредстиками. Более того, мистер Сату обещал, что в будущем обратится к ним ещё разок-другой…

Осторожные игроки могут совершить проверку с кубиками Внимание + Интуиция, чтобы исключить засаду. Но если ведущий уверяет, что заказчик честный, это необязательно делать — можете забирать честно заработанные нюйены!

ИГРОВЫЕ ТАБЛИЦЫ ЗИПФАЙЛ

ПРИМЕРЫ ДЕЙСТВИЙ ЗИПФАЙЛ / ПАРАМЕТРЫ / НАБОРЫ КУБИКОВ

Внимание: Внимание + Интуиция (базовый набор кубиков: 9)

ДЕЙСТВИЕ	НАВЫК И СВЯЗАННАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА	БАЗОВЫЙ НАБОР КУБИКОВ
Использовать навык, Дальний бой (сложное)	Стрельба + Проворство	5

ПРИМЕРЫ ДЕЙСТВИЙ ЗИПФАЙЛ В МАТРИЦЕ / ПАРАМЕТРЫ / НАБОРЫ КУБИКОВ

ДЕЙСТВИЕ	НАВЫК И СВЯЗАННАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА	БАЗОВЫЙ НАБОР КУБИКОВ	СТРАНИЦА В ПРАВИЛАХ
Взломать устройство (незаконное, сложное)	Взлом + Логика	12	стр. 13
Взломать файл (незаконное, сложное)	Взлом + Логика	12	стр. 13
Внимание в Матрице (законное, простое)	Электроника + Интуиция	11	стр. 13
Войти на сервер / покинуть сервер (законное, простое)	Не требуются	Не требуется	стр. 13
Инфошип (незаконное, сложное)	Взлом + Логика	12	стр. 13